

Sam Fisher ancora una volta in azione

Splinter Cell Blacklist ritorna alle origini, ma propone anche un triplice approccio al gameplay che è in grado di soddisfare ogni tipologia di giocatore.

La serie *Splinter Cell* ha ormai una storia decennale che si è sviluppata attraverso ben sette videogiochi, nonché sei romanzi in cui la fantapolitica, lo spionaggio e il terrorismo rappresentano le principali linee guida. Temi che ritornano anche in quest'ultimo capitolo in cui un'organizzazione criminale nota come *Gli Ingegneri* ha lanciato un ultimatum agli Stati Uniti: o gli Usa ritireranno le proprie truppe dislocate in tutti i paesi stranieri, oppure saranno lanciati degli attacchi terroristici al ritmo di un ogni sette giorni contro obiettivi americani (la *Blacklist* del titolo). Per contrastare questa minaccia il Presidente in persona ha organizzato una nuova squadra speciale chiamata *Fourth Echelon* a capo della quale è stato chiamato Sam Fisher, un agente segreto esperto non solo nelle varie tattiche di combattimento, ma anche nell'utilizzo dei più moderni gadget tecnologici. Se la trama non brilla per originalità, è invece l'approccio alle varie missioni che si distingue per una nuova e triplice impostazione. Sono presenti, infatti, tre stili differenti con cui affrontare ogni compito proposto. Lo stile *Fantasma* è quello dedicato ai fan storici della serie, con la necessità dunque di prediligere l'approccio silenzioso, muovendosi nell'ombra per aggirare i nemici e superarli senza ucciderli e senza far

scattare alcun tipo di allarme.

Lo stile *Panther*, invece, prevede sì l'approccio *stealth*, ma implica anche l'eliminazione fisica degli avversari da eseguirsi prima che questi possano rendersene conto.

Chi predilige, invece, gli sparatutto in terza persona troverà nello stile *Assalto* quello che più gli si addice anche se, va detto, avanzare ad armi spianate difficilmente porterà alla conclusione positiva della missione. L'Intelligenza Artificiale è ottima, con nemici in grado di orchestrare strategie di attacco complesse e variabili una volta allertati dai nostri movimenti o da un allarme che è scattato.

Come da tradizione, inoltre, il giocatore ha a disposizione un vasto arsenale di armi e gadget come il classico visore notturno o il drone radiocomandato potenziabili con il denaro ottenuto al completamento di ogni missione. Soldi questi che possono essere utilizzati anche per personalizzare e potenziare lo speciale aereo che fa da base operativa per *Fourth Echelon* e i cui radar sono fondamentali per individuare la presenza dei nemici sulle mappe.

Eccellente la modalità multiplayer nelle sue due declinazioni, cooperativa e competitiva, con il ritorno dell'apprezzato *Spie contro Mercenari*.

La realizzazione tecnica è di buon livello



LE RECENSIONI E I TRAILER DI

- PAYDAY 2
- SAINTS ROW IV
- SPLINTER CELL BLACKLIST
- THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED

e si lascia apprezzare soprattutto nel design dei livelli che presentano sempre percorsi alternativi e secondari indispensabili per meglio apprezzare il gameplay.

Ottime le musiche di sottofondo, perfettamente integrate nel gioco, e il doppiaggio in lingua italiana dove spicca la voce del celebre Luca Wark come doppiatore di Sam Fisher. Peccato solo che le voci dei personaggi secondari non siano qualitativamente all'altezza di quella del protagonista.

Massimo Nicora

Tom Clancy's Splinter Cell Blacklist

Euro **49,99** Iva inclusa

Genere: Azione

VOTO
9,0

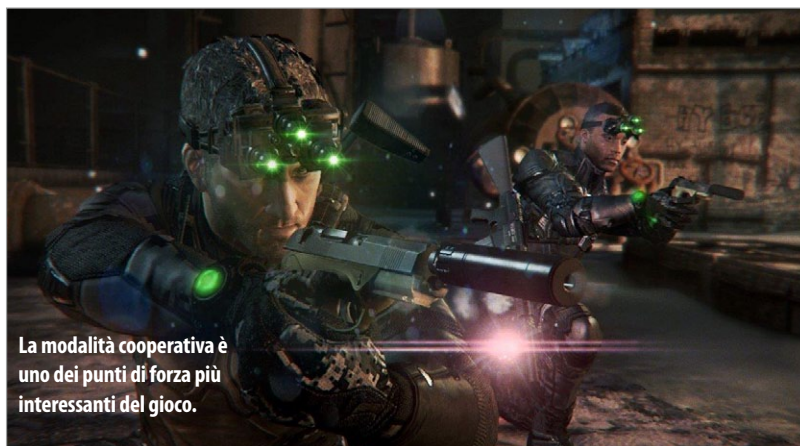
PRO

- Triplice approccio al gameplay
- Intelligenza Artificiale di alto livello
- Modalità multiplayer ben realizzata

CONTRO

- Trama stereotipata
- Doppiaggio dei personaggi minori

Produttore: Ubisoft. Pagina Web: <http://splintercell.ubi.com>



Arma botanica non convenzionale

Circa tre anni: tanto è il tempo passato dal debutto di *Plants vs. Zombies*, ovvero uno dei maggiori successi in assoluto su iOS. Migliaia di utenti hanno eletto il titolo prodotto da PopCap a simbolo stesso dei giochi per dispositivi mobili, assieme all'onnipresente *Angry Birds*, il che fa sembrare un po' strana un'attesa così lunga per la pubblicazione di un seguito. Tutto questo tempo, però, è stato impiegato in proficuamente dagli sviluppatori: *Plants vs. Zombies 2* non propone rivoluzioni e offre più che altro una corposa revisione delle meccaniche del suo predecessore, insieme a un nuovo modello di pagamento, ma il processo di ammodernamento e ampliamento è stato condotto con impeccabile cura. *Plants vs. Zombies 2*, così come il capostipite della serie, è sostanzialmente una reinterpretazione semplificata del genere "tower defense". Al posto delle tradizionali torrette ci sono piante e fiori, dotati di abilità offensive e difensive a dir poco fuori dal comune, e il

ruolo degli aggressori è svolto da buffi zombie, chiaramente diversificati tra loro in termini di capacità e resistenza. Il piazzamento delle piante richiede il ricorso all'energia solare, accumulabile man mano che si procede, e la loro disposizione è fondamentale se si vuol sopravvivere all'assalto dei non morti. Ambientazioni inedite, minigiochi, stelle e chiavi da collezionare per accedere ai livelli avanzati e poteri speciali sono le principali novità di *Plants vs. Zombies 2*. Ne deriva un impianto tattico di spessore sensibilmente superiore rispetto a quello del primo *Plants vs. Zombies*, nonostante l'occasionale necessità di ripetere i livelli già completati per ottenere oggetti indispensabili possa rallentare la progressione. Il modello free-to-play, inoltre, è stato gestito con inatteso garbo da PopCap ed Electronic Arts: in alcuni casi si potrebbe cedere alla tentazione di pagare per avere potenziamenti e piante più aggressive, ma la reale esigenza di farlo non si presenta praticamente mai.

Erik Pede



Plants vs. Zombies 2

Gratuito

Genere: Strategia

PRO

- Meccanica collaudata e appagante
- Ampliamenti di ragguardevole peso
- Ragionevole implementazione del free-to-play

CONTRO

- L'avanzamento può essere un po' lento

Produttore: PopCap, www.popcap.com

VOTO
9,0

iOS

La forza psichedelica del ritmo



Dropchord

Euro 2,24 (Android) - Euro 2,69 (iOS)

Genere: Azione

PRO

- Affascinante spettacolo audiovisivo
- Struttura frenetica e immediata

CONTRO

- Longevità piuttosto ridotta
- Il ritmo si scontra con la ripetitività

Produttore: Double Fine Productions, www.doublefine.com

VOTO
7,5



iOS

L'etichetta Double Fine è ormai una garanzia di idee fuori dagli schemi e di originalità e *Dropchord* non fa eccezione. Il gioco potrebbe apparire come un titolo musicale, interamente basato sul ritmo, ma in realtà i temi in ballo sono assai più numerosi. L'accompagnamento sonoro ricopre in effetti un ruolo di prim'ordine, così come il tempismo, ma *Dropchord* è sostanzialmente un gioco d'azione in cui sono i riflessi e il colpo d'occhio a fare la differenza tra la vittoria e il fallimento.

Essendo stato concepito come un'esperienza di chiaro stampo arcade, a dispetto delle contaminazioni, *Dropchord* punta tutto sull'immediatezza. Sin dal menu, che utilizza lo stesso sistema di controllo del gioco vero e proprio, si viene quindi a contatto con le fondamenta dell'intera struttura, costruite intorno a un cerchio mostrato al centro dello schermo. Tenendo due dita a contatto con il perimetro della circonferenza si genera un raggio di luce che unisce i relativi punti ed è muovendo tale raggio che bisogna

andare a toccare i puntini disseminati all'interno del cerchio, mirando ovviamente al maggior punteggio possibile. La graduale introduzione di nuovi elementi, come gli oggetti da evitare e i bersagli da colpire in sequenza, arricchisce progressivamente la meccanica. *Dropchord* ha indubbiamente un gran bello stile, con la sua colonna sonora d'impatto e la sua grafica scintillante e colorata, ma questo stile sembra avere la precedenza sulla sostanza. La ripetitività subentra ben presto all'iniziale stupore innescato dallo spettacolo audiovisivo offerto dal gioco e la stessa idea di base, una volta esaurito l'impatto delle variazioni sul tema, appare un po' vacua e blanda. Insomma, il divertimento non manca, ma non è destinato a durare.

Erik Pede

NEL DVD VIRTUALE

LE RECENSIONI E I TRAILER DI

- PLANTS VS. ZOMBIES 2
- DROPCHORD